

**APLIKASI *DRAWING* SISTEM GUGUR  
PADA LIGA MAHASISWA TAEKWONDO BERBASIS WEB**

Makalah

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Diajukan oleh :

*Nugroho*

*Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng.*

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
November 2014**

## HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

### APLIKASI *DRAWING* SISTEM GUGUR PADA LIGA MAHASISWA TAEKWONDO BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nugroho

L200090087

Telah disetujui pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 3 Desember 2014

Pembimbing



Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng

NIK : 983

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal .....

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK : 970



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@fki.ums.ac.id](mailto:informatika@fki.ums.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

**/A.3-II.3/INF-FKI/XII/2014**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : NUGROHO  
NIM : L200090087  
Judul : APLIKASI *DRAWING* SISTEM GUGUR PADA LIGA MAHASISWA  
TAEKWONDO BERBASIS WEB  
Program Studi : Informatika  
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

*Surakarta, 6 Desember 2014*

Biro Skripsi

Informatika

**Adjie Sapoeutra, S.Kom**



## Turnitin Originality Report

APLIKASI DRAWING SISTEM GUGUR  
PADA LIGA MAHASISWA TAEKWONDO  
BERBASIS WEB by Nugroho .

From publikasi (publikasi)

Similarity Index	Similarity by Source
19%	Internet Sources: 7%
	Publications: 0%
	Student Papers: 15%

Processed on 06-Dec-2014 11:19 WIB

ID: 486667622

Word Count: 2281

## sources:

- 1 5% match (student papers from 17-Feb-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [397365755](#)
- 2 3% match (student papers from 28-Oct-2013)  
[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2013-10-28](#)
- 3 2% match (student papers from 30-Jun-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [437337965](#)
- 4 1% match (student papers from 04-Mar-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [402321355](#)
- 5 1% match (Internet from 05-Nov-2012)  
<http://stmik-aub.ac.id/index.php/alumni/dataalumni>
- 6 1% match (student papers from 25-Jun-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [436599253](#)
- 7 1% match (student papers from 30-Jun-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:  
Paper ID: [437340496](#)
- 8 1% match (student papers from 27-Feb-2014)  
Class: publikasi maret 2014  
Assignment:

# **APLIKASI DRAWING SISTEM GUGUR PADA LIGA MAHASISWA TAEKWONDO BERBASIS WEB**

Nugroho, Aris Rakhmadi

*Department of Informatics, Faculty of Communications and Informatics,  
Muhammadiyah university of Surakarta*

*Email : [nugraha.natabata@gmail.com](mailto:nugraha.natabata@gmail.com)*

## **ABSTRACT**

*The development of self defence sport which more increases in every stage be a main idea for the existence of Taekwondo Students' League Championship in university level. The increase amount participant in every event of championship needs an existence application to assist committee's job. Drawing process (randomization) is important thing in Taekwondo Championship, which is in this process determine opponent match for each athlete/ participant. Single Elimination of Drawing Application in Taekwondo Students League Web base purpose to assist the committee in athlete data processing, especially in drawing processing (randomization) that used manual way previously.*

*Single Elimination of Drawing Application in Taekwondo Students League Web base begin with analysis the necessary which needed of application. Next step is plan use case and the processes which in application, plan the display design application, form the application, exam the application, implementation and maintenance.*

*Experiment result of application in user that used quisioner shows that 80% of user say that the application is easy to used. While 79% of user say that the display is interesting and appropriate to used. It means that the application need some additional in display. Single Elimination of Drawing Application in Taekwondo Students League Web base purpose to give championship information, registration, drawing prossessing (randomination), and printing match draft.*

**Key Words: application, Taekwondo, Students' League, drawing**

# **APLIKASI *DRAWING* SISTEM GUGUR PADA LIGA MAHASISWA TAEKWONDO BERBASIS WEB**

Nugroho, Aris Rakhmadi  
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta  
Email : [nugraha.natabata@gmail.com](mailto:nugraha.natabata@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Perkembangan olahraga beladiri *Taekwondo* yang kian pesat di berbagai tingkatan menjadi ide pokok terlahirnya kejuaraan Liga Mahasiswa *Taekwondo* pada tingkat universitas. Dengan peningkatan jumlah peserta pada setiap event kejuaraan perlu adanya aplikasi untuk meringankan pekerjaan panitia penyelenggara. Proses pengundian merupakan hal penting dalam kejuaraan *Taekwondo*, yang mana dalam proses ini menentukan lawan tanding untuk setiap atlet / peserta. Aplikasi *Drawing Sistem Gugur* pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web* bertujuan mempermudah panitia penyelenggara dalam melakukan pengolahan data atlet terutama pada saat melaksanakan proses pengundian yang dulunya menggunakan cara manual.

Perancangan Aplikasi *Drawing Sistem Gugur* pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web* ini dimulai dengan menganalisis kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh aplikasi. Langkah berikutnya merancang *use case* dan proses yang ada didalam aplikasi, merancang desain tampilan aplikasi, membangun aplikasi, pengujian aplikasi, implementasi dan pemeliharaan.

Hasil uji aplikasi pada *user* dengan menggunakan kuisisioner menunjukkan bahwa 86% *user* menyatakan aplikasi mudah dalam pengoperasiannya. Sedangkan 79% *user* menyatakan bahwa tampilan menarik dan sesuai untuk digunakan. Artinya aplikasi ini masih perlu penambahan dalam hal tampilan. Aplikasi *Drawing Sistem Gugur* pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web* ini berguna untuk memberikan informasi kejuaraan, pendaftaran, proses pengundian, dan mencetak bagan pertandingan.

***Kata kunci : aplikasi, taekwondo, liga mahasiswa, drawing***

## A. PENDAHULUAN

Liga Mahasiswa merupakan suatu ajang mengukir prestasi bagi para atlet *taekwondo* pada tingkatan Universitas. Liga Mahasiswa *Taekwondo* merupakan kejuaraan yang di prakarsai oleh 3 Universitas di Surakarta yaitu UNS, UTP, dan UMS. Maksud dan tujuan diadakan kegiatan ini adalah untuk menambah pengalaman bertanding bagi para atlet *Taekwondo* dari masing-masing Universitas. Namun demikian dari tahun ke tahun lingkup pertandingan yang bersifat terbuka ini semakin meningkat dari lingkup Jawa Tengah hingga Yogyakarta.

Melihat begitu banyaknya peserta pada setiap event tersebut, maka diperlukan suatu sistem untuk meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan data kontingen dan atlet, memberikan informasi kejuaraan, melakukan pendaftaran, serta melakukan *drawing* pertandingan. Terutama saat melakukan *drawing*, saat ini masih menggunakan aplikasi yang terpisah dan perlu melakukan *copy paste*, setelah itu bagan baru dibuat dengan menggunakan pengolah seperti *Microsoft office*. Terkadang menggunakan cara yang lebih tradisional lagi yaitu dengan sistem

seperti halnya arisan. Maka dari itu penulis memiliki gagasan untuk membuat Aplikasi Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web*.

Langkah pertama yang dilakukan dalam merancang sistem ini yaitu dengan menentukan masukan apa saja yang dibutuhkan oleh *database*. Setelah itu merancang alur sistem bagi para pengguna. Menggunakan *localhost* untuk melakukan uji coba, *XAMPP* untuk *web server*, dan *google chrome* sebagai *web browser*. Dengan adanya sistem ini kontingen dapat melakukan registrasi secara *online*. Kontingen juga dapat menambahkan atau mengganti atlet tanpa harus susah payah menemui panitia. Informasi seputar kejuaraan dapat diketahui oleh kontingen dan user umum. *Drawing* pertandingan juga dapat dilakukan secara cepat dan adil tanpa ada unsur tertentu dari panitia penyelenggara.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melihat referensi atau pendapat dari praktisi *taekwondo*. Setelah di dapat data atau materi yang diperlukan maka dibuat perancangan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *PHP* dan *MySQL* untuk basis data

untuk pengujiannya dilakukan dengan presentasi dan kuisioner oleh para praktisi *taekwondo* dikota solo. Sistem ini dilanjutkan dengan pengimplementasian.

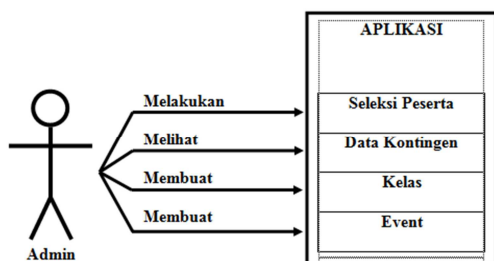
#### a. Waktu dan Tempat

Penelitian dilakukan di Sekretariat UnitKegiatan Mahasiswa Taekwondo Universitas Muhammadiyah Surakarta dan beberapa *dojo* yang ada di Solo. Waktu penelitian dimulai pada bulan oktober 2013.

#### b. Perancangan UML

Perancangan UML meliputi perancangan *Use Case*, berdasarkan analisis kebutuhan aplikasi *drawing* sistem gugur dapat dirancang suatu *Use case diagram*. *Use Case Diagram* berfungsi menggambarkan fasilitas yang terdapat dalam Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web* Dalam perancangan aplikasi ini meliputi admin dan user/kontingen

##### 1. Use case admin



**Gambar 1.** Use case admin

Berdasarkan perancangan use case diatas admin dapat melakukan

##### 1.1.Seleksi peserta

Admin dapat melakukan seleksi peserta berdasarkan unggulan, melakukan pengcakan, dan membuat bagan pertandingan.

##### 1.2.Data Kontingen

Admin dapat melihat data atlet yang telah terdaftar.

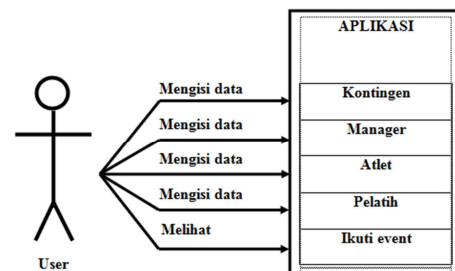
##### 1.3.Kelas

Admin dapat melakukan input, edit, hapus kelas pertandingan.

##### 1.4.Event

Admin dapat melakukan input, edit, hapus event pertandingan.

#### 2. Use case user / kontingen



**Gambar 2.** Use case user/kontingen

Berdasarkan perancangan use case diatas user/kontingen dapat melakukan.

##### 2.1.Kontingen

User / kontingen dapat melakukan input, edit data kontingen

##### 2.2.Manager

User / kontingen dapat melakukan input, edit data manager

##### 2.3.Atlet



User / kontingen dapat melakukan input, edit, hapus data atlet

#### 2.4. Pelatih

User / kontingen dapat melakukan input, edit, hapus data pelatih

#### 2.5. Ikuti event

User / kontingen melihat data event yang telah diikuti.

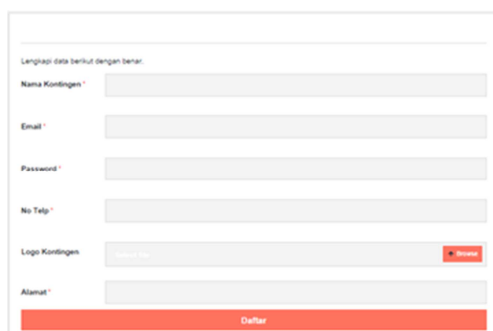
### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Halaman user / kontingen

Didalam halaman ini user / kontingen memiliki fasilitas sebagai berikut.

##### a. Register

Hal pertama yang dilakukan user / kontingen untuk mengikuti pertandingan adalah membuat akun, dengan mendaftar dan mengisi data formulir berupa : Nama Kontingen, Email, Password, No Telp, Logo Kontingen, Alamat. Dengan tampilan halaman seperti dibawah ini



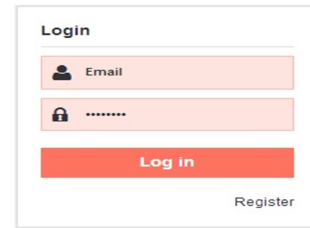
Formulir registrasi dengan judul "Lengkapi data berikut dengan benar:". Formulir ini memiliki beberapa input field: "Nama Kontingen", "Email", "Password", "No Telp", "Logo Kontingen" (dengan tombol "Browse" untuk unggah file), dan "Alamat". Di bagian bawah formulir terdapat tombol "Daftar" yang menonjol.

**Gambar 3.** Formulir registrasi

Setelah mendaftar dan melakukan verifikasi email. Selanjutnya melakukan login.

##### b. Login

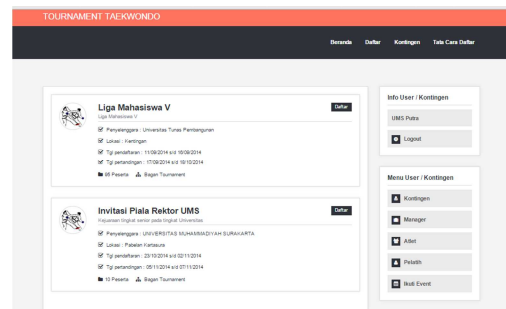
Menggunakan password dan email yang sudah terdaftar untuk login.



Halaman login dengan judul "Login". Terdapat dua input field: "Email" dan "Password" (ditandai dengan ikon kunci). Di bawah input field terdapat tombol "Log in" yang menonjol. Di bagian bawah halaman terdapat tautan "Register".

**Gambar 4.** Login

Setelah berhasil login maka akan masuk pada halaman user / kontingen dan memiliki hak pada menu kontingen, manager, atlet, pelatih, ikuti event. Berikut tampilan menu user / kontingen.



Tampilan halaman user/kontingen. Terdapat header "TOURNAMENT TACKWONDO" dengan menu navigasi "Beranda", "Daftar", "Kontingen", dan "Tata Cara Daftar". Konten utama terbagi menjadi dua bagian: "Liga Mahasiswa V" dan "Invitasi Piala Rektor UMS". Setiap bagian menampilkan informasi turnamen, lokasi, tanggal, dan waktu pertandingan. Terdapat juga tombol "Daftar" dan "Beli Tiket". Di sisi kanan terdapat sidebar dengan menu "Info User / Kontingen" (UMS Peta, Logout) dan "Menu User / Kontingen" (Kontingen, Manager, Atlet, Pelatih, Buat Event).

**Gambar 5.** Halaman user / kontingen

##### c. Manager

Didalam menu manager user / kontingen memasukan data manager berupa nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, nomor telepon, foto manager, alamat. Berikut tampilan form manager.

**Gambar 6.** Form manager

d. atlet

Pada menu atlet user/kontingen memasukan data atlet yang nantinya akan diikutsertakan dalam pertandingan berupa nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, nomor telepon, kelas, prestasi, foto, syarat, alamat. berikut tampilan setelah masuk kedalam menu atlet.

**Gambar 7.** Form atlet

Setelah data atlet masuk selanjutnya mendaftarkan atlet kedalam pertandingan. Dengan memilih pertandingan yang ada

pada berdanda dan klik daftar. Setelah klik daftar akan muncul halaman berikut.

No	Nama Lengkap	LIP	Alamat	Telp	Memo
1	Orlando	L	Semarang	089000111234	
2	Damar Saengko	L	Semarang	089000111234	<a href="#">hapus</a>
3	Mateus Sanjaya	L	Semarang	089000111234	<a href="#">hapus</a>
4	Darius Sitanggang	L	Semarang	089000111234	<a href="#">hapus</a>
5	Gasa Lingga	L	Semarang	089000111234	<a href="#">hapus</a>
6	Anggrawan	L	Semarang	089000111234	<a href="#">hapus</a>

**Gambar 8.** Mendaftarkan atlet

Klik kolom atlet maka akan muncul nama alet yang telah dimasukkan kedalam aplikasi. Pilih nama atlet dan klik daftar lakukan kepada seluruh nama atlet.

e. Atlet

Pada menu atlet user/kontingen mengisi data pelatih berupa nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, nomor telepon, alamat, foto.

**Gambar 9.** Form atlet

f. Data kontingen

Pada menu data kontingen user/kontingen dapat melihat profil kontingen yang berisi nama

kontingen, alamat, nomor telepon, foto manager, nama manager, alamat manager, dan nama atlet yang telah didaftarkan.



**Gambar 10.** Data kontingen

g. Ikuti event

Selanjutnya pada menu ikuti event berisi daftar event yang diikuti oleh kontingen yang terdaftar berikut jumlah atlet yang mengikuti pertandingan



**Gambar 11.** Menu ikuti event

h. Cetak bagan pertandingan

Untuk mencetak bagan pertandingan user harus menunggu proses pengacakan oleh admin. Langkah mencetak bagan pertandingan adalah sebagai berikut.

Memilih pertandingan yang diikuti klik [bagan pertandingan](#).

Setelah masuk akan muncul kelas pertandingan.



**Gambar 12.** Kelas pertandingan

Pilih bagan kelas yang akan dicetak dan akan muncul bagan pertandingan klik cetak dan tekan Ctrl+p



**Gambar 13.** Bagan pertandingan

## 2. Halaman admin

Didalam halaman ini admin memiliki hak untuk masuk kedalam menu kelas, event, seleksi peserta, data kontingen. Penjelasan masing masing menu adalah sebagai berikut.

### a. Kelas

Didalam menu kelas admin melakukan input, edit, hapus kelas pertandingan yang akan dipertandingkan. Tampilan menu kelas adalah sebagai berikut

Add Kelas		
daftar kelas		
No	Nama Kelas	Menu
1	under 54 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
2	under 58 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
3	under 63 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
4	under 68 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
5	under 74 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
6	under 80 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
7	under 87 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
8	over 87 kg senior putra	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
9	under 45 kg senior putri	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>
10	under 49 kg senior putri	<a href="#">edit</a> <a href="#">hapus</a>

**Gambar 14.** Menu kelas

#### b. Event

Didalam menu event admin melakukan input, edit, hapus event pertandingan dengan tampilan sebagai berikut.

Lengkapi data berikut dengan benar.

Nama acara \*

Kode acara \*

Deskripsi \*

Penyelenggara \*

Lokasi \*

Tgl Mulai \*

Tgl Akhir \*

Tgl Pertandingan Awal \*

Tgl Pertandingan Akhir \*

Kuota \*

[Simpan](#)

**Gambar 15.** Form event

Setelah membuat event admin menunggu hingga batas yang ditentukan untuk selanjutnya melakukan proses pengacakan dan membuat bagan pertandingan.

#### c. Seleksi peserta

Pada menu ini admin melaksanakan proses seleksi peserta menentukan unggulan, melakukan pengacakan /drawing, dan membuat bagan pertandingan.

Daftar Atlet					
under 54 kg senior putra					
No	Kondisioner	Nama Lengkap	Kelas	Prestasi	Unggulan
1	ATW	Dukoco	under 54 kg senior putra	Nasional + 3	1
2	UNG Putra A	Hanung Harum Medebelisan	under 54 kg senior putra	Nasional + 3	1
3	UNG Putra B	Teratep	under 54 kg senior putra	Nasional + 3	1
4	AKPELNI P	Orlando	under 54 kg senior putra	Nasional + 3	1
4	UNG Putra	Bata Andhika	under 54 kg senior putra	Nasional + 3	2
6	UNNES Putra	Heru Arita Putra	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	2
7	UNIGRI Putra A	Gagan Indarto	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	2
8	UTP PUTRA A	Golen	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	2
9	UTP PUTRA A	Rafael Agustian	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	3
10	UNIVET Putra	Hendra Ridwan	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	3
11	UNIBY Putra	Yoga Megantoro	under 54 kg senior putra	Provinsi + 2	3
12	UNG Putra	Bougi Desia Prakoso	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	3
13	UNIGRI Putra A	Ramadhan Alvilano	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	3
14	UNIGRI Putra B	Enji Permata	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	3
15	ATW	Nur Rokhman	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	3
16	UNG Putra A	Lin Tien Hsu	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	3
17	UNG Putra B	Khairul Pradiya	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
18	UNG Putra	Martelino Surya Adi Nugroho	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
19	UNNES Putra	Rami	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
20	AKPELNI P	Anggrawan	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
21	UNIGRI Putra A	Pinza Jaya Kusuma	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
22	UNIGRI Putra B	Dian Medana Putra	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
23	UNIGRI Putra B	Roman Refansyah	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
24	UNY PUTRA	Ali Elisavador	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
25	UNY PUTRA	Arista Reoriano	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
26	UNY PUTRA	Unggul Sampurno	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
27	UNIVET Putra	Gandy Baskoro	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
28	UNIBY Putra	Andri Ferasihud	under 54 kg senior putra	Kota / Kabupaten + 1	4
under 58 kg senior putra					

**Gambar 16.** Seleksi peserta

Setelah proses seleksi unggulan selesai klik simpan dan masuk kedalam kelas petandingan.

Berikut merupakan aturan dalam seleksi unggulan.

**Tabel 1.** Aturan dalam menentukan unggulan

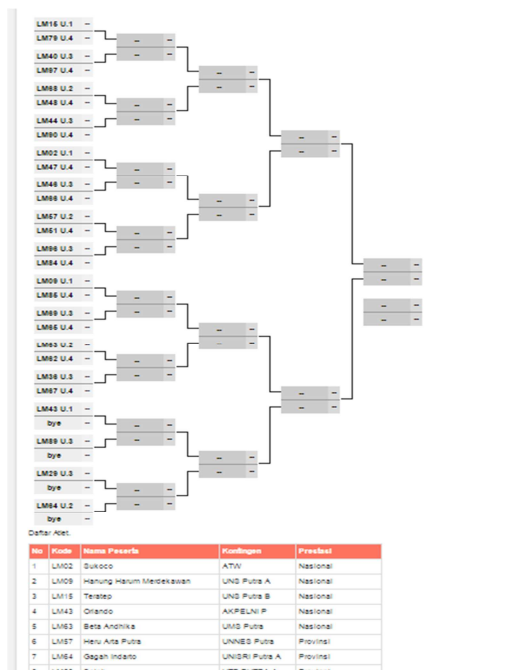
Unggulan	Jumlah	Peserta
1	Unggulan	4
	2	8
	2	16
	4	32
2	Unggulan	4
	2	8
	2	16

	4	32
Unggulan	4	8
3	4	16
	8	32
Unggulan	8	16
4	16	32

Pilih kelas pertandingan untuk mengacak peserta dan klik simpan bagan untuk menyimpan bagan. Lakukan langkah ini kepada seluruh kelas pertandingan



**Gambar 17.** Kelas pertandingan



**Gambar 18.** Bagan pertandingan

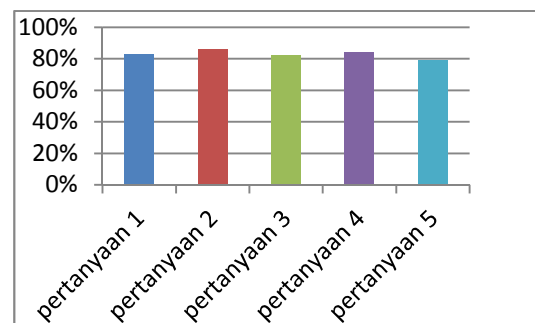
Setelah proses selesai admin juga bisa mencetak bagan seperti

hal nya user/kontingen. Dengan kembali ke beranda dan pilih event. Klik bagan pertandingan. Akan muncul semua kelas yang dipertandingkan, pilih kelas yang akan dicetak. Proses cetak bagan sama seperti yang user.kontingen lakukan untuk mencetak bagan.

#### D. PENGUJIAN

Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini meliputi praktek secara langsung dengan mempresentasikan aplikasi *drawing* sistem gugur pada liga mahasiswa taekwondo berbasis web kepada praktisi taekwondo dan orang-orang yang berpengalaman menangani pertandingan taekwondo.

Pengisian kuisioner dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada 20 taekwondoin. Penilaian aplikasi *drawing* sistem gugur yang dihasilkan dengan membagikan kuisioner tersebut, ditunjukkan pada gambar 19.



**Gambar 19.** Grafik kuisioner

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dan proses dalam penyelesaian pembuatan Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis Web, bisa disimpulkan bahwa :

1. Pembuatan Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis Web ini bisa digunakan dalam proses manajemen data peserta pertandingan bagi para panitia penyelenggara pertandingan. Serta sebagai informasi bagi peserta pertandingan dan user umum.
2. Dari hasil kuisisioner Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis Web di dapatkan hasil prosentase sebesar 86% *user* menyatakan aplikasi mudah dalam pengoperasiannya, hasil

kuisisioner tersebut menyatakan bahwa aplikasi ini mudah dalam pengoperasiannya. Sedangkan 79% *user* menyatakan bahwa tampilan sesuai dan menarik untuk digunakan, Artinya aplikasi ini masih perlu penambahan dalam hal tampilan aplikasi.

### Saran

Pembuatan Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis Web, masih memerlukan adanya saran dan masukan agar kedepannya bisa menjadi aplikasi yang lebih baik dan berguna untuk perkembangan selanjutnya. Saran yang diajukan antara lain :

1. Dalam pembangunannya, Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis Web selanjutnya tidak hanya mencakup pertandingan

*taekwondo* tetapi juga cabang olahraga lain.

2. Menu di dalam Aplikasi bisa ditambahkan lagi untuk melengkapi dan menyempurnakan isi dari Aplikasi *Drawing* Sistem Gugur pada Liga Mahasiswa *Taekwondo* Berbasis *Web*.
3. Perlu adanya perhatian pada aspek kedetailan informasi guna meningkatkan performa aplikasi dalam pengembangan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wibisono, Luqman Arif. 2011. “ *Sistem Informasi Kejuaraan Karate Solo Cup Berbasis Web*”. Skripsi. Surakarta : Jurusan Teknik Informastika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Uiniversitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yazid, Syahlan. 2010. “ Pembuatan Sistem Pertandingan Olahraga Berbasis Web pada Kegiatan PORKOT III Kota Depok”. Skripsi. Jakarta : Jurusan Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma.
- Husein, Alwy. Arif Basofi, S.Kom, M.T. 2011. “ *Sistem Informasi Geografis Penunjang Olahraga di Surabaya* ”. Skripsi. Surabaya : Jurusan Sistem Informasi. Fakultas Teknologi Informasi. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Kristanto, Harianto.Ir.1994. “*Konsep dan Perancangan Database*”. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho, B,. 2004. “*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*”. Yogyakarta : Gava Media.
- Tanujaya, Edward. Dkk 2009. “*Pengembangan Web Kreatif dengan Adobe Dreamweaver CS4*”. Jakarta : Salemba Infonтек.
- Riyanto. 2011. “*Membuat Sendiri Aplikasi E-commerce dengan PHP dan MySQL Menggunakan CodeIgniter dan JQuery*”. Yogyakarta : Andi Offset.
- Pratama, Antonius Nugraha Widhi. 2010. “*CodeIgniter : Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP* ”. Jakarta : Mediakita.
- Saputra, Yudha M. Dr., H., M.ED. 2010. “*Pendidikan Jasmani dan Olahraga*”. Universitas Pendidikan Indonesia.



Zambetti, Robert W. Professor. 1992. "*Effective Tournament Management The Match Numbering System For Taekwondo Championships*". Hayward. Department of Kinesiology and Physical Education, California State University.

Prasetyo, Wasis. "*Sistem Pertandingan*". <http://ws-or.blogspot.com/2011/09/sistem-pertandingan.html> (diakses pada : 30 November 2014, pukul 15 : 32 WIB)

<http://www.aropupu.fi/bracket/> (diakses pada 10 November 2014, pukul 21.03 WIB )

<http://www.w3schools.com/css/> (diakses pada 27 Agustus 2014, pukul 12.23 WIB)

<https://code.google.com/p/jquerydatatableseditable/source/browse/trunk/media/js/jquery.dataTables.min.js?r=287> (diakses pada 27 Agustus 2014, pukul 13.27 WIB)

<http://eonasdan.github.io/bootstrap-datetimepicker/> ( diakses pada 28 Agustus 2014, 10.00 WIB)